= PIÈCES TEMPÊTE =

Mise en place :

- Lorsque vous utilisez les pièces tempête, retirez toutes les montagnes du jeu.
- Placez les pièces tempête sur les numéros de connexion comportant les symboles suivants : ▲▲
- Pour chaque symbole, choisissez au hasard l'une des deux connexions.

Principes du jeu :

- Lorsque les deux territoires reliés par la pièce tempête sont entièrement explorés, le joueur ayant la majorité des tentes (compte tenu de la somme des tentes des deux territoires) peut décider de déplacer la pièce tempête vers le numéro suivant dans l'ordre croissant ou de la laisser sur sa position actuelle. En cas d'égalité, la pièce tempête sera déplacée.
- À la fin de la partie, les numéros de connexion occupés par les pièces tempête ne seront pas décomptés.

= TOTEM EN MÉTAL =

Le pion totem en métal peut être utilisé à la place du marqueur de score de connexion de totem en bois, ou il peut être utilisé selon la règle suivante :

= TOTEM AMBULANT =

Mise en place :

- Placez le pion totem en métal sur le numéro de connexion « 1 ».

Principes du jeu :

- Lorsqu'un joueur place un totem dans un territoire adjacent à la connexion avec le pion totem en métal, le joueur est autorisé à réaliser une des deux actions suivantes, à la fin de son tour :

  A. Marquer immédiatement la connexion avec le pion totem en métal pour tous les joueurs impliqués, même si le score ne génère des points pour aucun joueur. Ensuite, passez au numéro de connexion suivant dans l'ordre croissant.
  Si le pion totem en métal se trouve sur le numéro de connexion le plus élevé et qu'il doit être déplacé, il doit être retiré du plateau de jeu.

  B. Ne rien faire.

= ATLAS =

= TERRES FLOTTANTES =

- Suivez les règles du jeu de base.
- Les totems ne peuvent pas être placés sur le biome de la toundra.
- Connections also act as roads for settlement creation.

= MASSIF GLACIER =

- Suivez les règles du jeu de base.
- Les connexions 1 et 11 sont sur les mêmes territoires.